TOP GAMES

07/1993

Prince of Persia 2
The Shadow and the Flame

TOP GAMES

"Top Games" започва пътя си като рубрика в специализираното списание "Computer" през 1992 година. Постепенно увеличава обема си и през 1995 става самостоятелно приложение към списанието.

Именно тук се ковє българската гейм журналистика. Голяма част от авторите в "Top Games" в последствие създават и пишат в "PC Mania" и "PC Club".

За целите на проекта "Лазарус", всеки брой е опакован с корица в съвременен стил.

Приятно четене!

PRINCE OF PERSIA II
The Shadow & the Flame

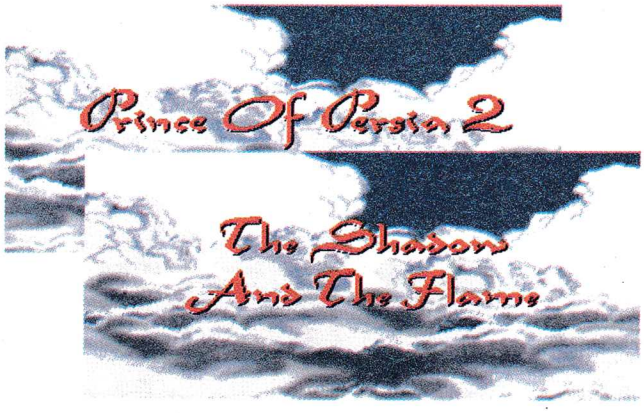
Broderbund Software

Графика:	**90%**
Звук:	**90%**
Оригиналност:	**90%**
Удоволствие:	**95%**

☐ PC/XT	■ AT286	■ AT386
☐ EGA	■ VGA	☐ SuperVGA
■ SoundBlaster	■ AdLib	■ Roland
■ Клавиатура	☐ Мишка	■ Джойстик

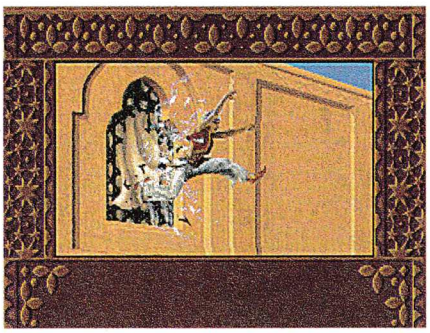
Минимална памет:	**600 Кбайта**
Дисково пространство:	**6,8 Мбайта**

Не измина много време, откакто представих първата част на тази игра. И понеже в идеята за принца, принцесата и лошия везир има още много хляб, логично беше да се очаква продължение. Тези от вас, които са се справили с първата игра, вероятно ще възкликнат: „Какъв везир, бе! Че нали го оправихме него." Да, ама не! Както добрите герои не умират лесно, така и лошите се появяват отново точно там, където най-малко ги очакваш. Но да си дойдем на думата.



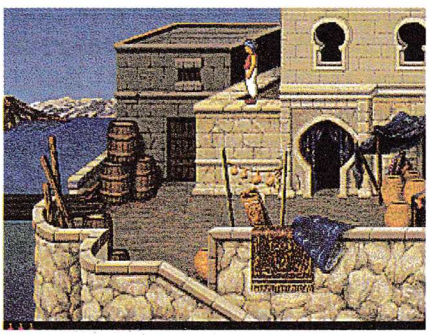
ИСТОРИЯТА

Та значи лошият везир беше използвал отсъствието на султана и беше затворил принцесата в най-високата кула на замъка, докато не се реши да се омъжи за него. Обаче междувременно тя беше успяла да се влюби в един млад странник, който нито за миг не се поколеба да премине през 13-те подземия на двореца, да се пребори с везира и да я освободи. Това беше в „Принца на Персия 1". Втората част започва със завръщането на султана от войната и със сватбата на принцесата и странника, който автоматично става принц. И, както се казва в приказките, те заживели щастливо и прекарали заедно, е ... около 11 дни. Та на въпросния единадесети ден принцът застава пред вратата на тронната зала и усеща странна тръпка, която минава през тялото му. Това не му прави особено впечатление, обаче като пристъпя вътре, от странните погледи, които всички му хвърлят, започва да подозира, че нещо не е наред. И понеже принцесата е единственият човек, на когото може да се има доверие, той пристъпя към нея и с невинен глас я пита какво точно става. И за своя най-голяма изненада вижда принца (т.е. себе си) да излиза иззад принцесата и с властен тон да казва: *„Как смееш да говориш с принцесата! Стража, изведете го и го екзекутирайте."* И докато се усетите какво става, копията са

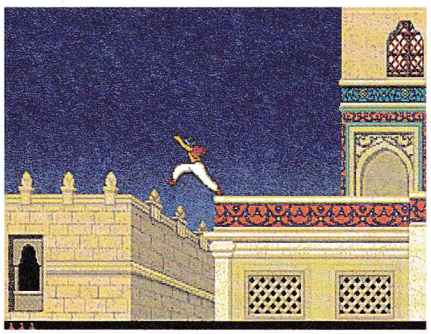


насочени към вас и добре, че принцесата се намесва: *„Остави бедния скитник, той не е направил нищо лошо.“* Така значи и принцесата не го позна. Значи работата е по-лоша, отколкото изглеждаше на пръв поглед. И в този момент ви просветва. Везирът отново е на линия. Взел е вашия образ, а вас е превърнал в скитник. Използвате моментното затишие и се изнасяте през прозореца.

Това, дето го изприказвах дотук, беше въведението в играта. Оттук нататък от вас зависи дали ще си върнете принцесата и престола. Изскачайки през прозореца, попадате на верандата на двореца, където, разбира се, ви очакват няколко пазачи. Не би трябвало да е проблем за вас да се справите с тях. Но трябва да се има предвид, че не е абсолютно задължително да се избият всички пазачи (което по предположение е невъзможно, защото все пак това е дворецът на султана). И така след няколко скока по покривите ще успеете (надявам се) да стигнете до пристанището, където с последни сили скачате на току-що заминаващ кораб и се изнасяте от града, преди пазачите да успеят да отреагират. Принцът напуска Персия по начина, по който е пристигнал – сам, в мръсния трюм на кораб. И изведнъж в съня му се появява жена, която го зове за отмъщение. По-нататък се разбира, че това е майка му, но за това след малко.

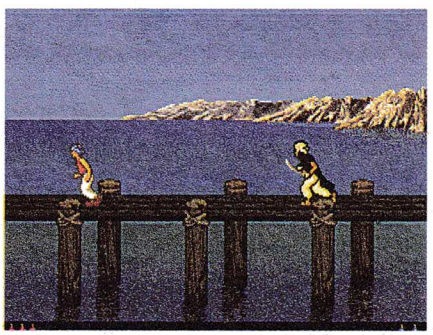


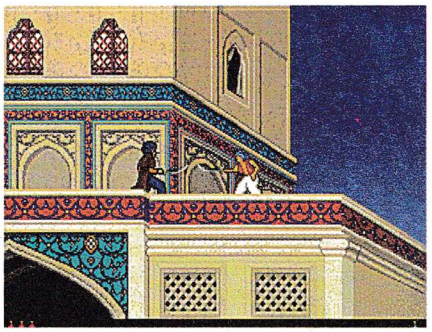
Събуждате се на брега на самотен остров. Един поглед е достатъчен, за да установите, че корабът се е разбил и никой друг не е оцелял. Единственият ви път е през пещерите, но само ако успеете да се справите с логическата задачка и да мръднете скалата, която е затворила входа към тях. Междувременно разбирате, че принцесата се е разболяла и трябва да побързате, ако искате да я заварите жива и да я спасите.



НИВАТА

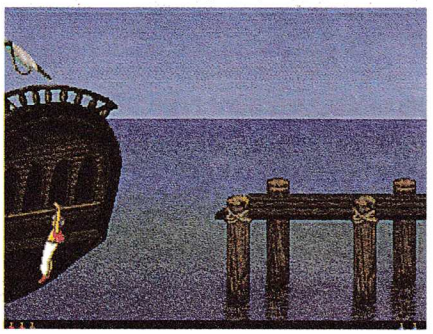
Интересното при тази игра е, че за разлика от първата, където нивата са еднообразни, тук те са тематични. Следващите няколко са в пещерите. Ако успеете да се изнесете с летящото килимче от тях, то ви откарва в един изоставен град, за който впоследствие се разбира, че е бил на баща ви и че вие сте истински принц. Та, избивайки гадовете, които се намират из него, вие всъщност отмъщавате за смъртта на баща си. Полезното от цялото това действие е, че намирате неговия меч, който е доста по-здрав от вашия. И за да се изнесете оттук, ще трябва да яхнете статуята на един летящ бял кон, който оживява и ви отнася до един много голям и много висок храм. От този храм вече не знам как се излиза, а и какво следва след него. Но дори и ако стигнете дотук, можете да го смятате за много добро постижение.





ВРЕМЕТО

Тази игра е доста по-трудна и по-дълга от първата версия и вероятно затова времето, за което трябва да се мине, е 90 минути. Обаче аз не мога да си представя някой да я мине, без да си възстанови записана игра, защото това е просто невъзможно. От друга страна, времето е пресметнато



INSYST Electronics Ltd.

СОФИЯ: (02) 684054, 722333
факс: (02) 683421; телекс: 23658
ул. "Самоков" 13 (до сервиз "Изток")

Пловдив:	431012	В.Търново:	23844
Враца:	22150	Ст. Загора:	27631
Русе:	272284	Бургас:	33809
Кърджали:	38129	Димитровград:	27462

WESTERN DIGITAL CTX WANG LONGSHINE

WE INSIST ON QUALITY !

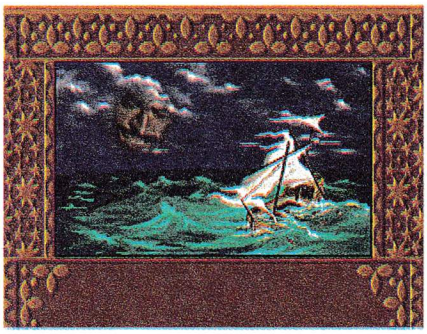
Когато си купувате компютър, не се колебайте да задавате следните **ДЕСЕТ ВЪПРОСА** *към продавачите:*

1. Реномирани ли са производителите на отделните модули - дънна платка, HDD, FDD видеоконтролер, монитор и имат ли техните заводи сертификат за качество ISO 900x? Да ■ Не □
2. Преминала ли е дънната платка 72-часови термодинамични тестове? Да ■ Не □
3. Преминал ли е компютърът 48-часови термодинамични тестове при производителя? Да ■ Не □
4. Японско производство ли е тръбата на монитора, за да не си повреждам зрението? Да ■ Не □
5. Има ли компютърът видеоускорител в стандартната конфигурация? Да ■ Не □
6. Има ли компютърът отделен вход за мишка, за да мога на двата серийни порта да включа телекс адаптер, модем, плотер ...? Да ■ Не □
7. Има ли в кутията достатъчно място за разширение - за лентово устройство и CD-ROM и втори диск? Да ■ Не □
8. Имате ли дилър в моя град или район и в същия ден ли той ще отстрани всеки възникнал проблем? Да ■ Не □
9. Участвували ли сте с Ваши компютри на независими сравнителни изпитания с други компютри и имате ли класиране на първо място? Да ■ Не □
10. Мога ли да получа компютъра днес? Да ■ Не □

НИЕ ВИ ОТГОВАРЯМЕ ВЕДНАГА !!!

ЗА ДА ИНВЕСТИРАТЕ ПАРИТЕ СИ В НАЙ-ДОБРОТО

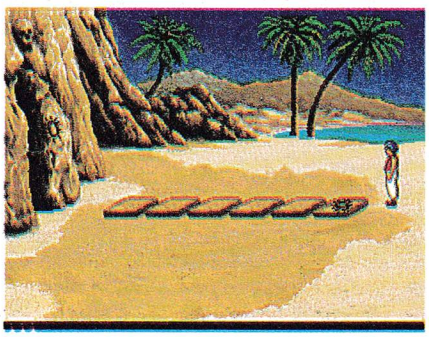
Все пак позвънете и на други ...

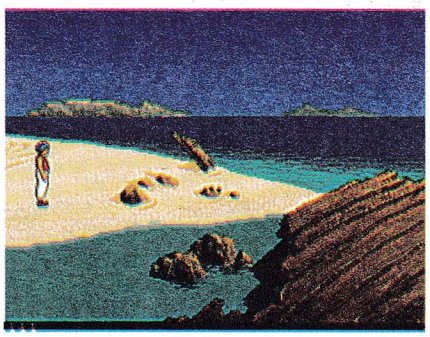


така, че за да стигнете до края, трябва да сте минали нивата почти по оптимални начин. Поставен пред тези условия, трябваше да изработя тактика за оптимално минаване. И понеже в цялата тази статия трябва да има нещо полезно, ще ви я кажа. Не че е много трудно да се сети за нея човек. И така. Като започнете ново ниво, се записвате. След това се мотаете насам-натам, докато откриете верния път. След това възстановявате записаната игра и минавате нивото за време.

СЪЗДАТЕЛЯТ

Пропуснах да кажа две добри думи за автора на играта. Това е небезизвестният Джордан Мехнер, автор на популярната в миналото игра КАРАТЕКА. Тук той не е изменил на стила си да изпипва всичко до най-малките подробности, което си проличава най-вече от позите за анимация на героите. Картинките също са много добре изрисувани, а звуците, особено ако имате SoundBlaster, са супер. Дори по време на представянето и вътрешните анимации за тези, които още не могат да четат, мазен дикторски глас изчита текстовете.





В заключение може да се каже, че това е игра, която си струва да се поиграе. Пък и както казах в началото, в идеята има още доста хляб, така че в скоро време може да се очаква и следващо продължение.

□